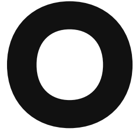




Design de Personagens 2D




lá, seja bem-vend@!

Agora vamos começar a trabalhar o visual do nosso game. Para tanto iremos retornar a ideia de Arte Conceitual e Ilustração para que possamos criar o visual de um jogo baseado no já conhecido Angry Bird, porém, inspirado no livro "A Odisseia".

Para tanto iremos:



- **Definição de Estilo e Técnica:** aprender o que são estilos e técnicas em ilustração de jogos digitais.



- **Brain Dumping Visual:** aplicar a técnica de mapa para referências visuais.



- **Vetorização de Personagens:** Criar e vetorizar personagens usando o Inkscape.



- **Animação:** pensar e analisar possíveis formas para a animação de personagens.

Bora lá?!



1. Definição de Estilo e Técnica



Você lembra o que é estilo e técnica para ilustrações em jogos digitais? Vamos relembrar? Anote agora em seu caderno, antes de continuar a leitura, o que você lembra sobre o conceito dessas duas informações importantes para o desenvolvimento de artes visuais em jogos digitais.

Vamos lá:



- **Estilo:** é uma forma constante de fazer uma ilustração e/ou algo, ou seja, com uma aparência distinta. Ex.: Cartoon, Flat, Realismo etc.



- **Técnica:** é a forma, meio e materiais que você usará para desenvolver a ilustração.

Para a prática integradora de Games Engines iremos fazer um jogo baseado no Angry Birds desenvolvido pela finlandesa Rovio Entertainment. Porém, para inspiração iremos usar a história de guerras antigas como é o caso da Odisseia.

Briefing: O jogo será do estilo puzzle, ou seja, de quebra-cabeça para ser jogado por uma única pessoa que precisará destruir obstáculos, a interface precisará ser simples e intuitiva para que a diversão seja o principal sentimento percebido.

Portanto, para esse projeto vamos utilizar o estilo Flat Design, ou seja, ilustrações com o conceito de minimalismo que serão criados por meio de formas geométricas e a inclusão de cores e contraste para gerar a representação imagética.

Porém, vale ressaltar que mesmo escolhendo o estilo, poderíamos usar diversas técnicas para a construção dos cenários e personagens. Porém, como pretendo usar imagens simples e baseadas em formas geométricas, acredito que um software vetorial pode ser uma opção interessante. Portanto, usarei a ilustração vetorial por meio do software Inkscape.

Mas antes de colocar a mão na massa, precisaremos buscar fontes de inspiração, ou seja, referências e depois as organizaremos para gerar insights usando uma ferramenta de design chamada **pesquisa visual**.

A pesquisa visual consiste em buscar imagens que possam ser usadas de inspiração para a criação de personagens e até mesmo de cenários. A pesquisa pode ser feita a partir de 3 etapas, conforme proposto por Lupton et al (2013, p. 39):

- **Colete:** comece um estudo aberto do espaço de ilustração, marca, história ou jogo proposto. Preste atenção nas marcas, ilustrações, linguagens, estéticas, cores e outros elementos;

- **Visualiza:** escolha uma área para analisar visualmente. Procure padrões repetitivos e tendências, como, por exemplo, vocabulário, formas, cores recorrentes que possam caracterizar de forma consistente o segmento ou tipo de jogo;

- **Análise:** registre as percepções que teve da sua visualização de dados. Será que ela sugere maneiras para que seu jogo possa se diferenciar dos concorrentes?



Figura 1 – Pesquisa Visual Guerra de Troia Usando o Google Imagens | Autor, 2021

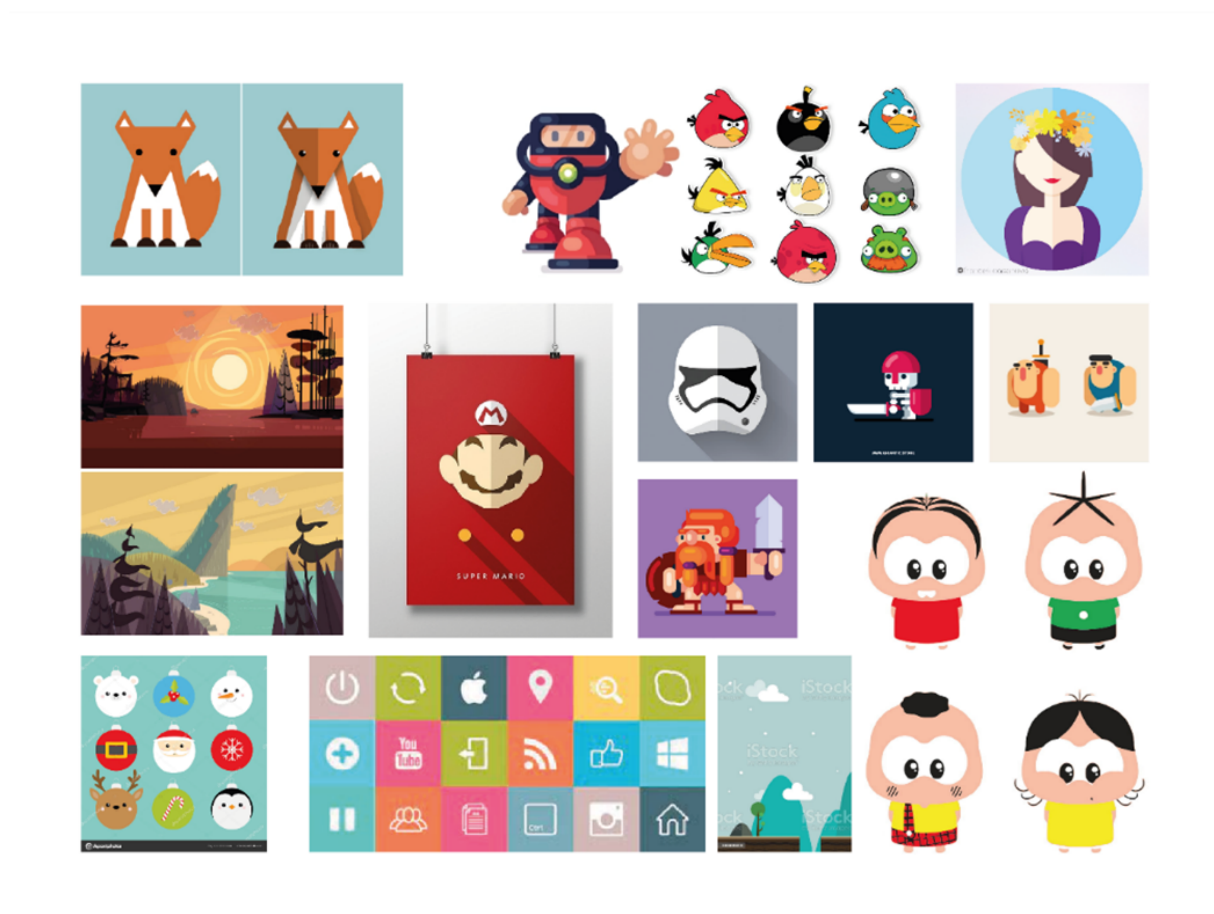


Figura 2 –Pesquisa Visual Ilustração Flat Usando o Google Imagens | Autor, 2021

Após esse exercício é possível que você tenha mais conteúdo para praticar o Brain Dumping Visual. Mas o que seria essa ferramenta?

2. Brain Dumping Visual

Brains Dumping Visual é um tipo de brainstorming individual onde se utiliza-se de recortes, ilustrações, desenhos, fotografias e outros apelos visuais que podem contribuir para insights para o seu projeto.

Veja a seguir como fazer um Brain Dumping Visual (LUPTON, 2013, p. 63):

- **Comece a esboçar:** depois de definir o objetivo básico e os parâmetros do seu projeto, pegue papel e lápis e comece a fazer pequenos desenhos rápidos.
- **Estabeleça um limite de tempo:** em um período de vinte minutos, faça no mínimo vinte esboços. Coloque vários desenhos em cada página para comparar.
- **Não pare:** em vez de apagar e refinar um esboço, crie formas alternativas de uma mesma ideia. Revise suas ideias e escolha algumas para aprimorar.

3. Vetorização de Personagens

Depois que você tiver feito esses exercícios é hora de começar a separar as ideias que mais fazem sentido e vetorizá-las. Como o tempo de nossa aula é curto vamos vetorizar apenas um personagem e alguns elementos. Depois

será importante que você possa aprimorar criando muitos outros elementos para que seu projeto seja mais robusto e que tenha a capacidade de incrementar seu portfólio e quem sabe contribuir para que você seja empregado.

Vetorização, segundo o Dicionário (Oxford, 2021), é fazer com que uma imagem matricial se torne uma imagem vetorial; fazer passar pelo processo de vetorização: vetorizar desenhos. Esse processo normalmente é feito com o uso de um software de computação gráfica vetorial como é o caso do Corel Draw, Illustrator, Inkscape etc. Existem várias técnicas e meios de como vetorizar uma ilustração, logo e/ou imagem.

Como o estilo que foi escolhido para esse projeto é o Flat, olhe para o resultado do Brain Dumping Visual e comece a pensar na vetorização a partir de formas geométricas.

Passe agora a pensar em quais variações de pose você precisará criar para gerar a animação do seu personagem e cenário.

A animação na prática será abordada quando estivermos no Unity. Espero que tenha gostado e até lá!

Vida longa e próspera!

Atividade Extra

Assista ao tutorial “Flat Character Design: Illustrator Tutorial”.

O Vídeo está em inglês mas você pode configurar o Youtube para a legenda em português, é só clicar em configurações (settings), legendas (subtitles),

traduzir automaticamente (auto-translated) e escolher português.



Disponível no Youtube.

Referência Bibliográfica

LUPTON, E. at al. **Graphic Design Thinking:** Intuição, ação, criação. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

CABRAL, P. **Propaganda: técnica da comunicação industrial e comercial.** São Paulo: Atlas, 1980.

Ir para exercício